

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

TRÊS MISSÕES PARA UM HERÓI

TÍTULO: Thing Bounces Back
MÁQUINA: Spectrum

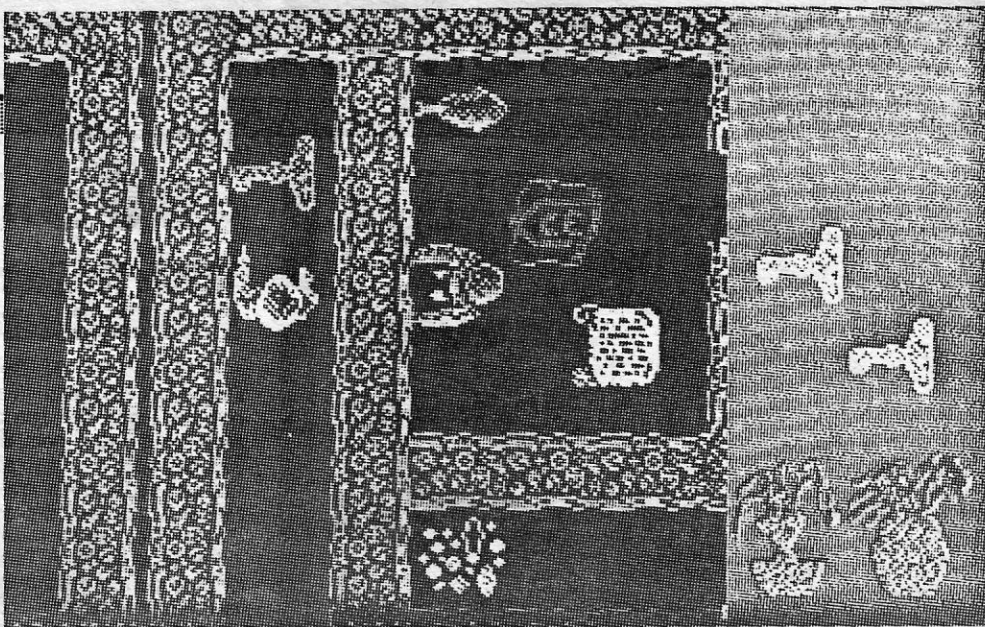
Quem gosta de jogos rápidos e plataformas tem muito com que entreter-se com *Thing Bounces Back*, uma espécie de «continuação» de um jogo de Commodore que não conhecemos, mas que dizem ser também bastante bom. Nele, o objectivo era derrotar um inimigo, o *Toy Goblin*, e talvez o tenha feito, mas, agora, o monstruoso brinquedo está de volta, controlou o computador da fábrica e o resultado é que esta ficou a produzir brinquedos maléficis a bom ritmo.

Thing, que salta sobre a sua mola a boa velocidade, é que vai resolver o problema, pondo o computador a funcionar a preceito, para o que vai neces-

sitar, essencialmente, de quatro coisas, a recolher na descontrolada fábrica: uma casete, uma disquete, uma lista-

gem de programa e um *cartridge* de ROM. Com isto, poderá reprogramar o computador e pôr termo à produção dos monstruosos brinquedos.

O jogo está cheio de armadilhas, há rampas de destinos improváveis, os inimigos abundam, as plataformas nem sempre são de confiança e há que ter cuidado em que *Thing* não perca demasiada energia, para não chegar a um fim prematuro. Seguir o caminho não é fácil, porque *Thing* é frequentemente lançado para diversas salas, e algumas fica encurralado e sem possibilidade de



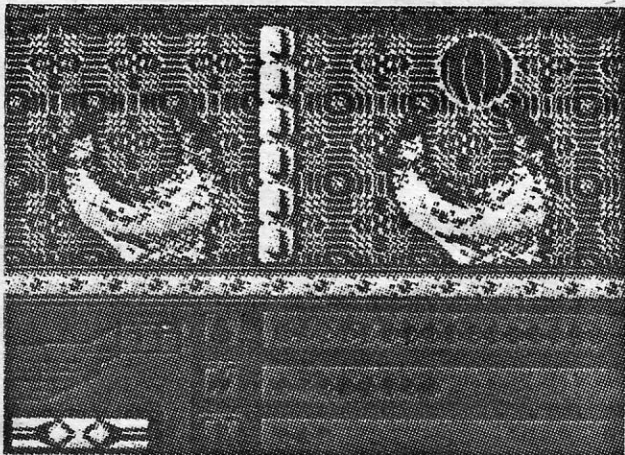
sair. Resta, então, desistir («Q») e resignarmo-nos a perder uma vida, tentando que da próxima haja mais sorte.

A energia de *Thing* é representada pela hélice do lado esquerdo do «écrã», significando que o seu sistema de lubrificação está a dar as últi-

mas, e latas de óleo podem ser encontradas nos canais de ventilação. Por outro lado, há bónus, mas imprevistos, em misteriosas plataformas (bater-lhes, de baixo, com a «cabeça»), e também é certo que nem sempre são favoráveis. No essencial, *Thing* é um

jogo com piada, bem executado, com boa animação e gráficos, susceptível de manter o interesse por muito tempo.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar



DRÓIDE SALVA NAVE

EM PERIGO

TÍTULO: Rasterscan
MÁQUINA: Spectrum

A ideia da *Rasterscan* é pouco original e a forma como foi tratada também tem predecessores, mas o jogo desenvolve-se relativamente bem e, uma vez que se «apanhe» o mecanismo da história como deve ser, até se torna minimamente aliciante.

Estamos a bordo de uma nave espacial, que sofreu uma avaria e está a ser arrastada pela força de gravidade de uma estrela. Se não é reparada a tempo, já se sabe o que acontece. Pois bem, a única forma de resolver o problema, já que humanos não podem deslocar-se a locais perigosos e cheios de radiações, é enviar um dróide de manutenção, o *MSB*, para restabelecer os circuitos avariados.

Mover o dróide pela nave, ou antes, pelo grande labirinto em que esta é representada, não é fácil, já que muitas portas estão fechadas e o dróide — que também teve uma «avaria cerebral» — não sabe abri-las. Por isso, temos que conduzi-lo e resolver por ele esse problema. Se o metermos — o *MSB* tem a forma de uma bola — na abertura de uma espécie de chaves inglesas, que existem na nave, este mecanismo fornece-nos indícios que, resolvidos, permitem abrir as portas. É de notar também que cada peça de equipamento tem uma função e que deve ser reparada, pelo que nada deve ser deixado para trás.

Um *scanner* mostra a posição da nave, da estrela e de planetas, mas é preciso ligá-lo convenientemente, accionando numa determinada ordem três interruptores, que estão numa sala fechada, junto à ponte de comando da nave. Por outro lado, pode-se ir vendo a velocidade de cada um dos quatro motores da nave, sendo o objectivo (ou um dos objectivos) conseguir que todos venham a funcionar correctamente, para que a nave possa escapar ao seu trágico destino.

Os gráficos de *Rasterscan* estão muito bem executados e constituem, talvez, o melhor de um jogo que, não sendo impossível, é de grande dificuldade.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: Ver antes de comprar

UMA LOUCA FÁBRICA DE BRINQUEDOS

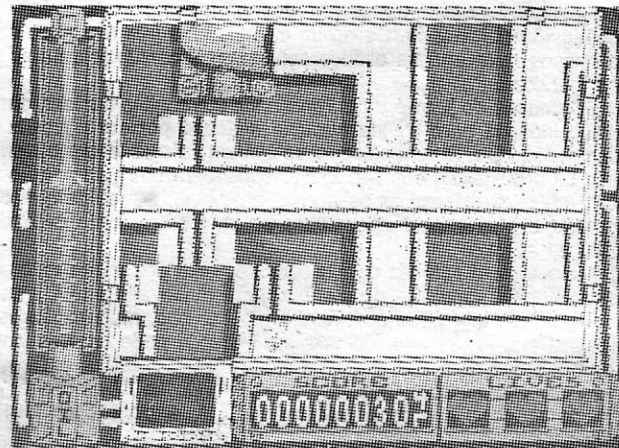
TÍTULO: How to Be a Hero
MÁQUINA: Spectrum

Labirintos num antigo túmulo egípcio, uma nave espacial e uma estranha cidade futurista pouco ou nada têm em comum, e menos ainda se lhes dermos um «cheirinho» de *Gauntlet* como formato na moda, mas a *Mastertronic* achou que sim e o resultado foi *How to Be a Hero*, que consegue, apesar de tudo, manter razoavelmente o interesse do jogador.

O jogo compõe-se de três «aventuras», a primeira das quais passada em cenário egípcio, com o herói metido num antigo túmulo, de que tem que escapar. E isto não é fácil, porque existem aí sete tipos de portas, requerendo cada uma a sua chave própria, e apanhá-las já representa um bom bocado de ginástica no teclado, porque o túmulo, como devia ser, está cheio de aranhas, cobras, múmias, que não estão dispostas a aceitar pacificamente a intrusão. Para facilitar, no entanto, ele pode e deve comer pelo caminho. Mas isto não é tudo: o

herói deverá ainda recolher uma antiga tábua com inscrições, que se partiu em 24 fragmentos, espalhados pelo túmulo.

Cumprida esta parte da sua odisseia, o herói encontra-se a bordo de uma nave espacial descontrolada, que terá de repor na rota correcta. A estrutura, aqui, é muito semelhante, porque de novo há portas fechadas, inimigos e comida a apanhar, para restabelecer a energia. E, claro, para reparar os sistemas da nave, é preciso reunir... os 24 fragmentos de uma placa de circuitos.



Finalmente, e levada a bom termo esta parte, o herói encontra-se numa estranha cidade, cheia de mutantes, onde deverá recuperar um valioso documento... dividido em 24 partes, e também aqui há chaves para passar de uma parte para outra da cidade.

O jogo tem interesse, embora

pudesse ser mais variado de cenário para cenário, com *sprites* de bom tamanho e bem animados, e garante entretenimento por umas horas, se tiverem paciência para tanto.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar

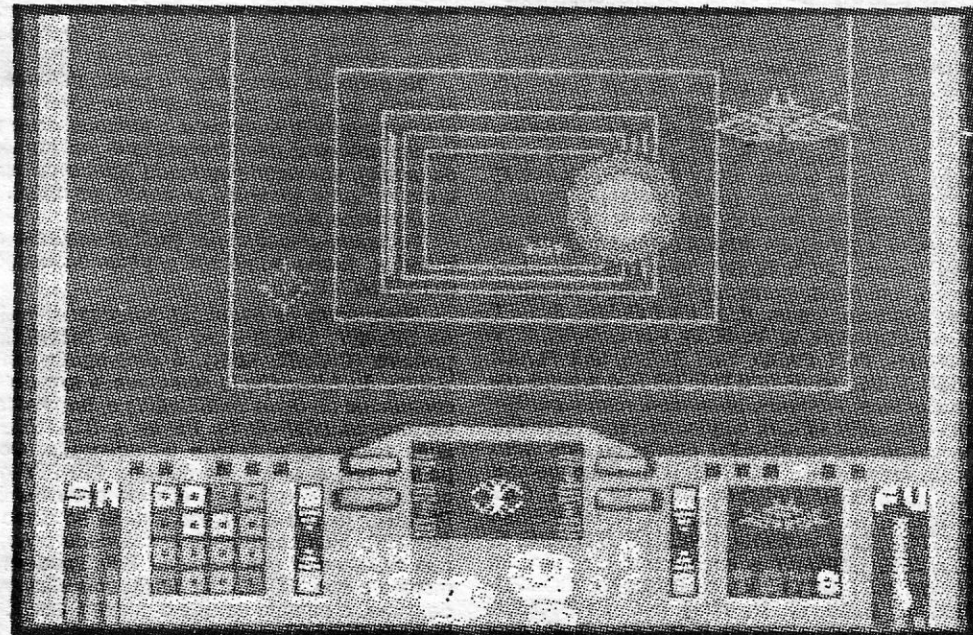
LUTA TRAIÇOEIRA NO ESPAÇO

TÍTULO: Deathscape
MÁQUINA: Spectrum

Um defeito de *Deathscape* será vir sem instruções, mas talvez estas não sejam muito necessárias, já que, na realidade, se trata de um tiroalvo espacial com uma história por detrás.

Acontece que num qualquer futuro, a Federação Solar e o Império Varg têm resolvido as suas disputas numa espécie de duelos em *Deathscape*, uma arena do futuro. Cada um envia um campeão e quem ganha é que tem razão. Um bocado primitivo, para futuro tão tecnológico, mas é assim, e pronto. Ora, os Varg são traiçoeiros por natureza e, desta vez, querem mesmo ter razão, pelo que, em vez de um combatente isolado, enviaram para a arena espacial uma nave-mãe, com inúmeras naves mais pequenas de todos os tipos, enquanto a Federação mandava, como de costume, um só homem.

Aqui se começa e as coisas não são assim tão simples, porque é preciso conduzir a nossa nave por «túneis», evitando que ela «roce» nos «lados», perdendo energia (indicadores mostram a posição relativamente às «paredes»), enquanto podemos numa das janelas ver a posição da nossa



nave e dos inimigos, bem como as posições (importante) de depósitos de combustível, que, se lhes acertarmos, reabastecem a nave. Quanto ao resto, é usar a melhor velocidade e ter pontaria para derrubar os inimigos. A nave está armada com um canhão de plasma e oito mísseis e pode-se ficar com mais um de cada vez que se destrói uma fortaleza dos Varg (neste caso, aparece um bloco azul, correspondente ao código inimigo, na ja-

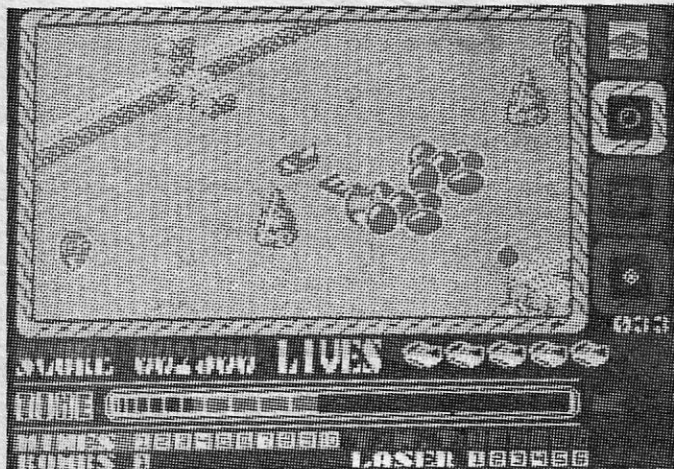
nela da esquerda), e só depois de abater dez é que podemos chegar à nave-mãe, vulnerável apenas a quatro disparos certos de mísseis. Por outro lado, há que estar atento a ataques contra a nossa própria nave-base, que deveremos proteger, dando um «salto» até ela, ganhando mais um míssil se esta for levada a bom termo.

No essencial, trata-se de deitar inimigos abaixo, mas há um elemento de estratégia a

considerar e, talvez, teclas a mais para um jogo desta natureza (funções várias nas numéricas e V-M para a velocidade), quando *Elite*, por exemplo, já «dizia» tudo. Mas experimentem.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA



TERRA INVADIDA É PARA LIBERTAR

TÍTULO: Alien Evolution
MÁQUINA: Spectrum

A publicidade de Alien Evolution diz que foi de Espanha para a Gremlin Graphics, mas informações que nos deram indicam que são portugueses os seus autores (do Algarve?), embora não tivéssemos conseguido confirmá-la. Se assim é, mais uma vez é curioso como os nossos mais antigos aliados continuam a confundir os dois países ibéricos...

O cenário do jogo é uma Terra após um conflito nuclear, que se tornou inóspita para a vida humana e acaba por ser povoada por alienígenas. Os Terrestres, que se tinham refugiado em cavernas, para se protegerem das radiações, constroem um autómato, o Cyborg 64, para exterminar os alienígenas, mas, à medida que cada geração destes é destruída, segue-se uma outra, mais evoluída e difícil de acabar.

O autómato começa o jogo equipado com dez minas, que pode espalhar pela superfície do planeta, para matar alienígenas, mas há outras armas que pode recolher, como bombas, mais explosivos e lasers. Para se proteger de ataques inimigos pode usar as bolhas transparentes, e estas podem também ser utilizadas para isolar ovos dos alienígenas. Além disso, recolhendo as letras que encontra, de modo a formar a palavra EXTRA, a pontuação tem um bónus.

O formato do jogo é o já habitual 3D, com gráficos bastante razoáveis e desenvolve-se bem. Só a animação deveria ter sido um pouco mais cuidada, mas isso quase passa despercebido.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar

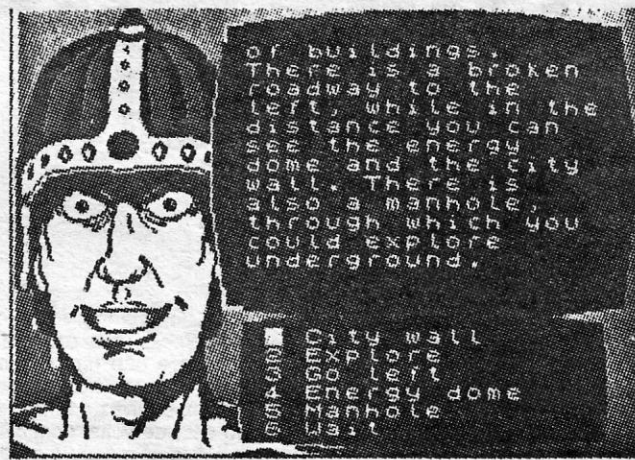
«DOC» É BOA IDEIA MALTRATADA

TÍTULO: The Destroyer
MÁQUINA: Spectrum

A ideia-base de Doc the Destroyer tem sido já usada nalguns jogos, em que as características dos personagens são definidas e se vão alterando, no decurso da aventura, influenciando também o curso desta. Por outro lado, Doc comporta texto e listas de opções para o desenvolvimento da acção, para além de gráficos animados, mas o resultado final, de facto, não é brilhante.

A acção passa-se no futuro, numa época em que a Terra está reduzida a poucos habitantes, vivendo numa e à volta de uma cidade protegida por uma cúpula. Doc é o primeiro de uma super-raça, com níveis programáveis de força, resiliência, inteligência, sorte e capa-

cidade de liderança, conforme as poucas instruções a que tivemos acesso. Essa sociedade futura é dominada por sacerdotes, que controlam a Torre do Conhecimento, e constituída ainda pelo povo e por mutantes, que foram expulsos dos limites da cidade. Subitamente, Doc é acusado de ser um espião dos sacerdotes e toda a gente parece desejá-lo a pele. Com poucos recursos e armado apenas com uma moca, Doc não só terá de escapar aos que o perseguem como convencê-los de que é inocente do que o acusam, mas, para isso, necessita de encontrar objectos e usá-los, conduzir a sua acção de modo a levar a aventura a bom termo, e sobretudo acabar com o poder dos sacerdotes.



O jogo poderia, de facto, ter sido mais bem concebido e explorado, já que a história tem alguma consistência, e é pena que a Melbourne House tenha falhado aqui. Mas esta editora deve estar um pouco em declínio, de qualquer ma-

neira, porquanto muitos dos seus últimos jogos deixam bastante a desejar.

GÉNERO: Aventura
GRÁFICOS (1-10): 6/7
DIFICULDADE (1-10): 7
CONSELHO: Ver antes de comprar

UMA ENFERMEIRA EM APUROS

TÍTULO: Mad Nurse
MÁQUINA: Spectrum

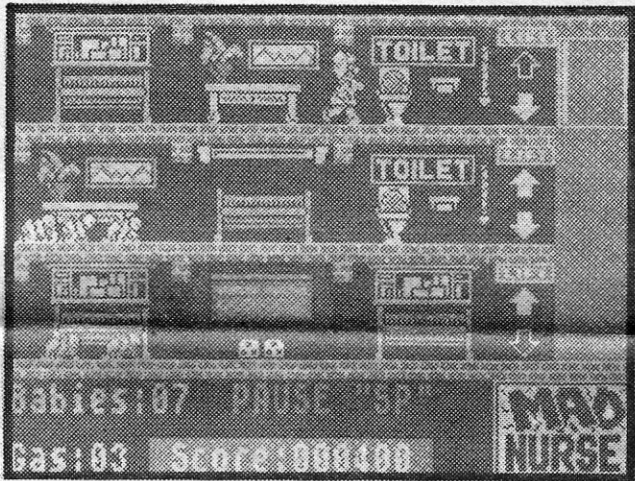
O título é talvez pouco apropriado para este jogo, a não ser que a ideia seja de que qualquer enfermeira daria em doida com uma situação como a apresentada. E, depois, será que bebés podem ser tão «feias» ou, no mínimo, irrequietos? No entanto, também pode dar-nos cabo da cabeça e, nesse aspecto, talvez valha a pena uma boa olhadela, se é que ficamos por aí.

A ideia geral é andar com a enfermeira de um lado para o outro, evitando que os bebés façam asneiras, desde sair das camas até mexer onde não devem, e repondo-os nas camas, o que, avisa-se desde

já, não é nada fácil. Fazer pontos é o objectivo principal, e estes conseguem-se mantendo a ordem tanto quanto possível, apanhando biberões, etc.

Os gráficos estão bem executados para o fim em vista e o jogo diverte, embora obrigue, de facto, a saltar em demasia de um lado para outro, ou seja, de enfermaria para enfermaria, usando os elevadores.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar



Espaço de Aventura

Continuamos com a secção reservada aos «aventureiros» e, como alguém pode ter falhado dicas para Kwah, aqui ficam as que nos foram enviadas pelo André Lopes Galvão, de 13 anos, de Lisboa:

No começo do jogo temos de mudar para Kevin e fazer: PRESS RECORD, SAY «Kwah», SAY «Kwah», PRESS STOP assim se houver problemas e vocês forem parar à cela basta fazer PRESS PLAY. Depois façam «SHOW PASS TO CAMERA» e no Mansion Grounds podem fazer D e vão ter à Advanced Workshop (só que não podem ir para cima), N, N, o Dr. Lee virá ter convosco e depois façam: «SAY KWAH», EXAMINE STUDY, GET KEYS, SAY «KWAH», PRESS PLAY, PRESS PLAY, DROP KEYS, SAY «KWAH», GET KEYS, INSERT PASS IN GAP, S, aqui façam: OPEN DOOR, W e terão uma surpresa, um novo personagem: RIK que adora computadores, façam: E, E, GET FLASK, E, GET SCREWDRIWER, W, W, S, W, HIT GUARD, SAY «KWAH», GET CARD, GET TUBE, MIX FLASK WITH TUBE, GIVE BOTTLE TO RIK e terão outra surpresa: RIK transformar-se-á num super-herói — GREEN FINCH, quando quiserem que RIK se transforme em GREEN FINCH ou vice-versa basta fazer: GIVE BOTTLE TO... Continuemos: E, S, S, INSERT CARD IN SLOT, UP, N, E, SAY «KWAH», W, SAY «REDDUCK», N, W, PRESS BUTTON, SAY «KWAH», PRESS BUTTON, E, E, EXAMINE LIBRARY e encontrarão um livro em código, GET BOOK, W, N, EXAMINE COMPUTER, E, E, W, W, N, WAIT (até o REDDUCK aparecer), SAY «PRESS BUTTON», S, E, aqui há uma cruz no chão e uma alavanca que não sei para que serve, PULL LEVER, W, S, S, vão ter ao DR. LEE'S H, O, o dr. Lee fugirá e o jogo acabará, só que há um final menos trágico que é só se fazer S uma vez e depois fazer, E, VP, W, e o jogo acabará.

Ainda Sidney Affair

Demos já uma solução abreviada para este jogo, mas as dicas enviadas pelo David Jorge Malheiros da Fonseca, de Leiria, com a aposta do Tomé Ramos Mendes Pessegueiro, podem servir de guia para muitos leitores. Ora vejam só:

Na primeira parte temos duas cenas. Na primeira podemos encontrar a carteira de SIDNEY

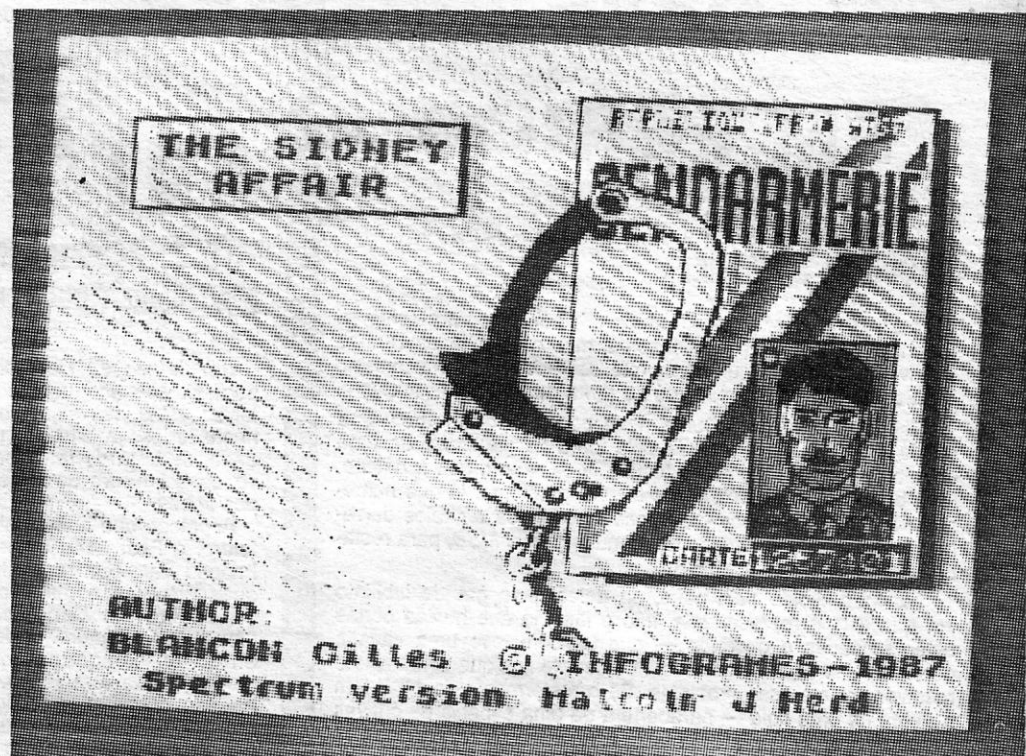
(no bolso do casaco), o buraco de uma bala (na parede), a chave (no bolso das calças), e a mala que se pode abrir carregando em BREAK duas vezes, desde que se tenha a chave.

Na segunda cena, temos o prédio de onde foi atirado o tiro, como poderemos comprovar na segunda parte pela autópsia e a balística, onde podemos encontrar uma impressão digital (no vidro da janela), um cigarro apagado (dentro do vaso) e um cartucho (atrás do cortinado, no chão).

Entremos agora na segunda parte: Podemos começar por pedir a autópsia e a balística. Então comecem a pedir declarações (STATEMENTS).

Peçam-nas às seguintes pessoas: à mulher de SIDNEY, à filha e ao filho de SIDNEY, ao porteiro (CARETAKER), à empregada (SERVANT), ao advogado (o seu nome e morada encontram-se no diário de SIDNEY) e, finalmente, à testemunha (WITNESS). Façam o STATEMENT duas vezes ao porteiro e ao advogado. Como podem ver, o advogado diz que SIDNEY quer contratar um detective. Ora, esse detective é J. RENARD (o seu nome encontra-se no diário de SIDNEY). Mas como pedir a sua declaração, se não sabemos a sua morada? Pois reparem na morada a que SIDNEY se dirigiu dois dias antes do crime, a morada de que o porteiro fala. É ela BLATIN STREET — a morada do detective. Então podem ver através da declaração de RENARD que SIDNEY o contratou pois desconfiava que a sua mulher tivesse um amante. Pois ela tinha! RENARD descobriu-o e tira-lhes uma fotografia, a fotografia a preto e branco encontrada na mala de SIDNEY. Peçam então declarações na seguinte ordem: Mrs. SIDNEY, empregada, filha de SIDNEY, filho de SIDNEY, Mrs. SIDNEY. Então podem observar que há uma morada e um nome: TINO DI NALLO DORES SQUARE

Depois do depoimento do amante de Mrs. SIDNEY, como poderemos observar, façam declaração das seguintes pessoas: Filho e filha de SIDNEY, duas vezes, alternadamente. Então façam um depoimento a TONI DI NALLO. Como:



poderão observar, o filho de SIDNEY fala de um certo sargento que, pelos vistos, é o melhor atirador duma certa companhia. Mas parece que TONI DI NALLO quer ignorar esse sargento, dizendo que ele mente! Será verdade ou mentira? Não sei, pois aqui encravo. Pedia então uma ajuda para terminar este caso difícil e emocionante. Não consigo perceber muito bem a tela de mensagens, onde creio estar a solução para este caso. Embora saiba o código (CIAT Clermont, BDRJ-Clermont, GIE Lyon) parece-me que falta qualquer coisa à frente desse código, pois o computador nunca aceita esse código «sozinho». Espero que gostem das dicas e mandem-me algumas também.

Com isto poderão ficar mais elucidados os nossos leitores de Reguengos. Quanto às cartas do António Madeira, de Queluz, e do Casimiro

Santos, de Sesimbra, «desvendaram» mesmo o mistério?

Bem, o primeiro gostaria de dicas para Contact Sam Cruise, e era bom que alguém as mandasse.

Finalmente, uma dúvida do Luís Miguel Afonso, do Entroncamento:

Em Vera Cruz consegue fazer com que Blanc Philippe confesse o homicídio, mas quando tecla «A», para prender o assassínio dizem que se não tem provas suficientes para o prender, um escândalo policial seria inadmissível. Não sabe como dizer que tem provas suficientes para incriminar Philippe. Já tentou acabar o jogo com a solução de «A Capital» mas aconteceu o mesmo. Por esta razão, gostava de que alguém o ajudasse e dissesse-lhe o que fazer.

«Aventureiros», escrevam mais, a secção não pode parar.

Pokes & Dicas

FICAMOS sempre com cartas em atraso, de semana para semana, e abrimos hoje com as mais atrasadas. De qualquer forma, e com os «especiais» que hoje comem, o problema, depois, talvez venha a ser falta de material. Por isso mesmo, e apesar de a maioria dos nossos leitores se encontrar de férias, esperamos que não se esqueçam desta secção e das restantes do suplemento.

Começamos com uma referência ao material que nos enviaram o *Paulo Jorge da Costa Filipe* e *Hugo França*, de Pragal, Almada. Quer o mapa que mandaram quer as explicações não estavam muito «publicáveis». Tentem ser mais explícitos e sistematizem melhor as vossas indicações, porque será com agrado que as reproduziremos.

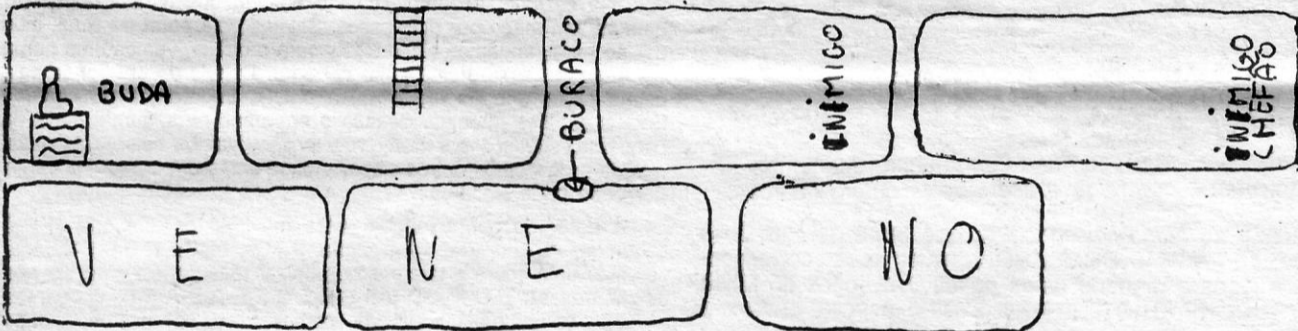
O *Gonçalo João dos Santos Albuquerque Barroso*, de 12 anos, de Lisboa, pede dicas para *Batman*, para ver se consegue andar com o jogo, e o *Miguel Nuno Cunha*, também de Lisboa, que precisa de ajuda para *Into the Eagle's Nest* e *Lightforce*, mandou um carregador para *Batman*, que vem a seguir:

```

10 CLEAR 65535
20 LET SUM = 0
30 FOR N= 64678 TO 64872
40 READ A: POKE N, A
50 LET SUM = SUM + A
70 NEXT N
80 IF SUM<> 13441 THEN PRINT «ERROR IN DATA»: STOP
90 PRINT «START BATMAN»
100 RANDOMIZE URS 64768
110 DATA 17, 26, 6, 221, 33, 48, 117, 175, 61, 55, 205, 86, 5, 243
120 DATA 48, 240, 17, 131, 250, 213, 148, 122, 197, 1, 52, 2, 33, 98
130 DATA 119, 62, 68, 50, 109, 119, 62, 250, 50, 112, 119, 62, 200
140 DATA 237, 79, 201, 62, 250, 50, 142, 250, 62, 177, 50, 145, 250
150 DATA 33, 177, 250, 17, 177, 249, 122, 1, 38, 0, 237, 176, 50, 202
160 DATA 249, 50, 206, 249, 50, 214, 249, 62, 201, 50, 215, 249, 205
170 DATA 177, 249, 33, 93, 253, 34, 168, 252, 195, 127, 252, 62, 166
180 DATA 50, 136, 146, 175, 50, 190, 143, 195, 128, 101
    
```

Também afflito com *Batman* anda o *Fernando Martins Alves*, de São João da Talha, Sacavém, que ainda não conseguiu entrar no nível 1. Alguém o ajuda? Por outro lado, gostaria de saber onde encontrar o «cubo de gelo» (*ice cube*) em *Three Weeks in Paradise*, pede mapas das ilhas 6 a 8 de *Dynamite Dan* (o outro que pedias demos recentemente) e manda esta dica para *COP OUT* — não disparem, mas fujam aos tiros e às garrafas, e assim passam de nível. (Nota: pode ser eficaz, mas a pontuação é que não avança...)

O *Pedro Guerreiro Barbosa*, de Linda-a-Velha, diz que o objectivo de *Fist II* não é apanhar os fragmentos de pergaminho (mas olha que é...), e sim matar o chefe dos inimigos (também é), e acrescenta: no mapa publicado em 12 de Junho há um erro, já que o canto inferior direito estava incompleto. E corrige:



Acrescentada esta parte do mapa, diz ainda que as partes do pergaminho servem para ganhar mais energia, quando se vai até ao Buda, e que, seguindo o mapa, em vez de cair pelo buraco, deve saltar-se por cima, para escapar ao veneno. Nesse sítio, matam o guarda e, depois, o chefe dos inimigos, mas, antes, têm que carregar energia junto do Buda.

E pede: mapas para *Rasputin* e *Strike Force Cobra* e instruções para o primeiro.

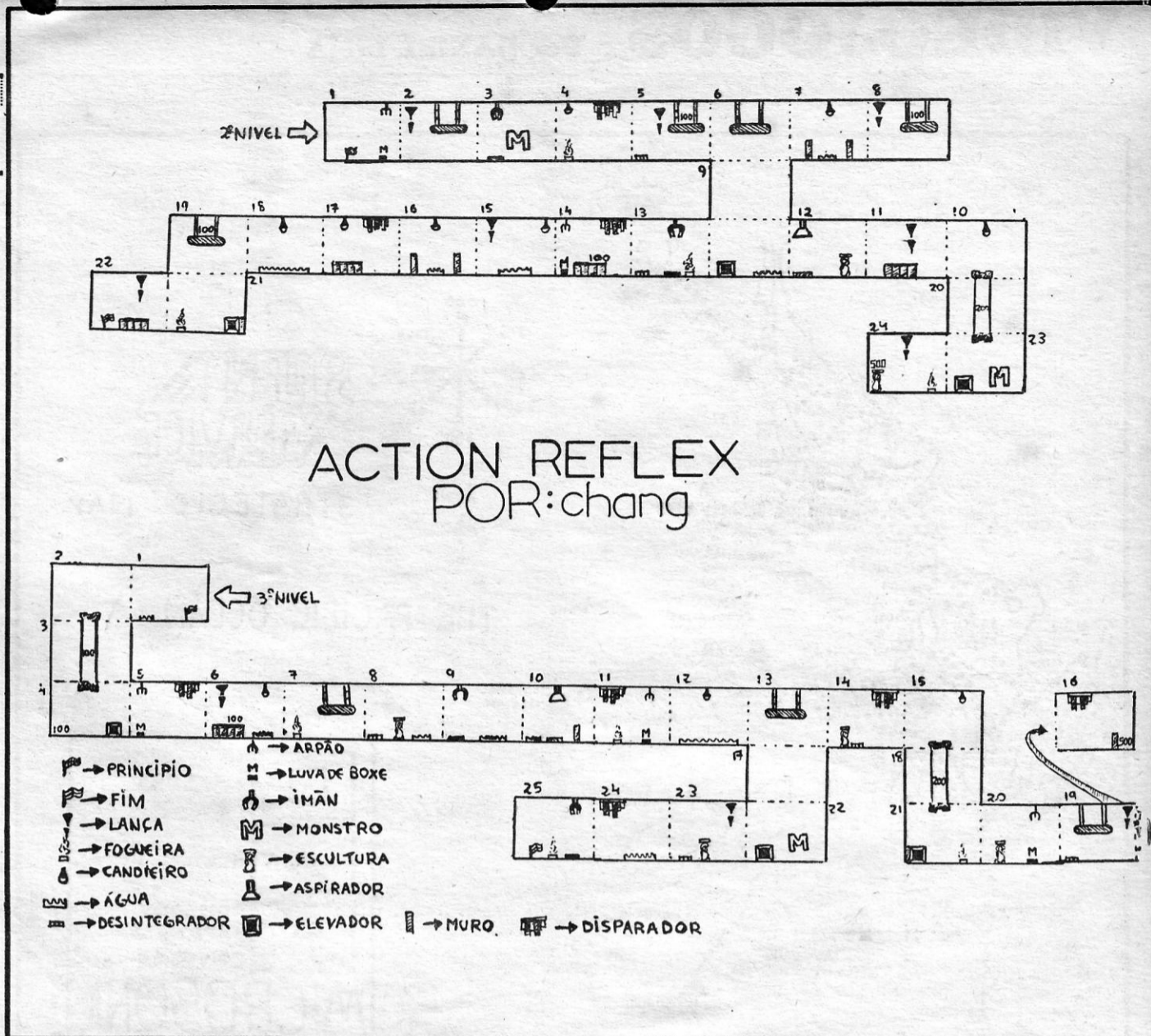
O *Nuno Manuel Alves*, da Trafaria, pedia que lhe telefonassem para o 295 02 58 e lhe dessem ajudas para *Saboteur II*, *Nemesis*, *Shadow Skimmer*, *Sky Runner*, *Nosferatu* e *The Great Escape*, e em contrapartida mandou alguns pokes:

- COBRA — POKE 36516,58
- AVENGER — POKE 51957,58

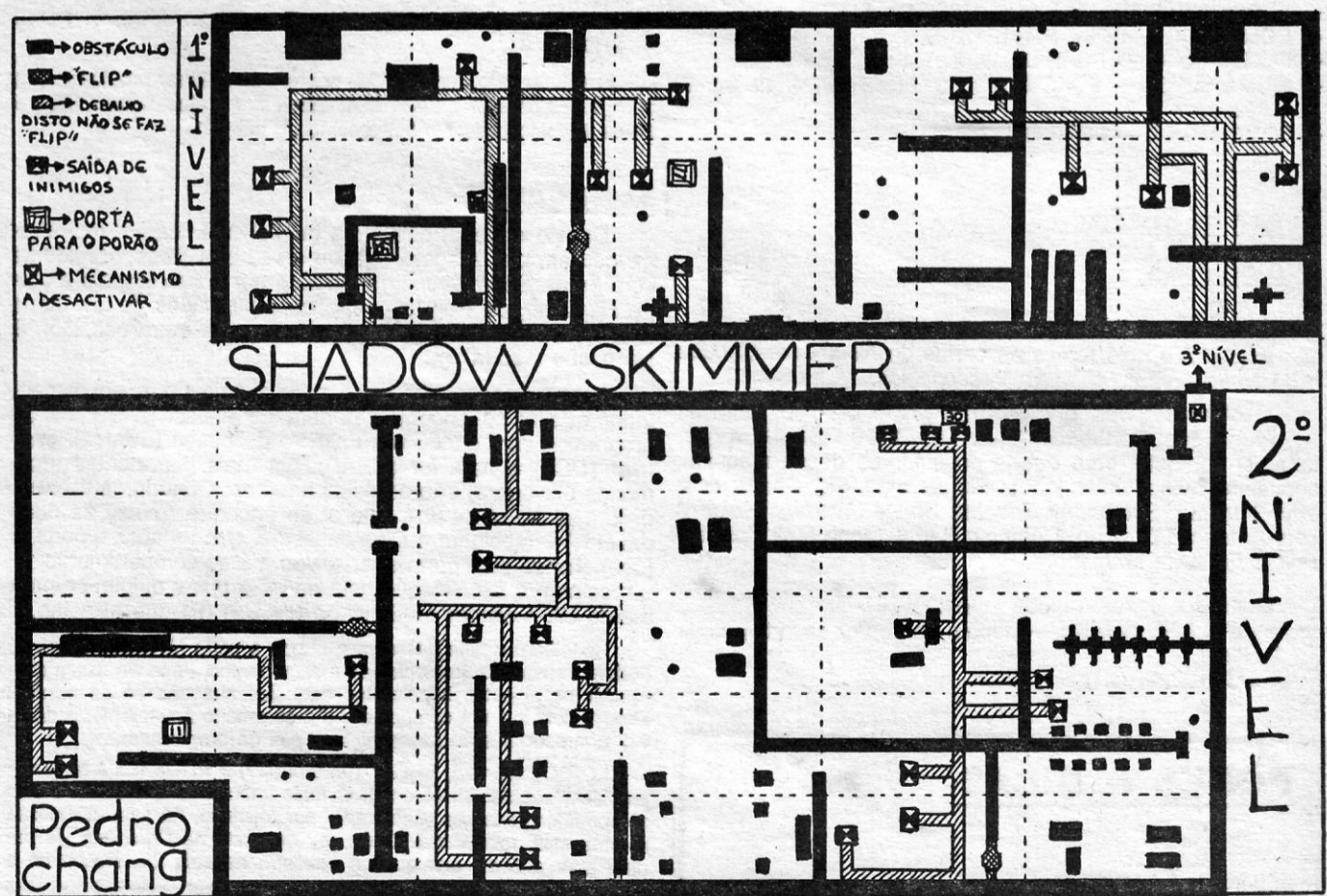
O *Pedro Chang*, que mora na Rua Capitão António Gomes Rocha, Bloco 20, Lote 2-3.º Esq. 2745 QUELUZ, e quer trocar jogos e outro material, deixa de ter razões de queixa sobre os seus mapas, já que hoje publicamos dois dos que mandou: *Action Reflex* e *Shadow Skimmer*, bem como as dicas respectivas. Assim, diz ele, em *Shadow Skimmer*, para se passar de nível deve-se desactivar um mecanismo que impede essa passagem; ir para os porões através das portas numeradas e disparar sobre um objecto que aí se encontra. Em *Action Reflex*, depois de se passar o 3.º nível, é preciso ter cuidado, pois, embora se comecem a repetir os quadros, os disparadores começam a trabalhar e aparecem robôs e monstros, além de portas que barram a passagem. Quanto a *Saboteur II*, demos recentemente o mapa e a tua dica nada trazia de novo. Manda mais, OK?

O *Carlos Eduardo Assis*, de Mem Martins, que enviou uma série de pokes, adiante transcritos, quer saber como matar os morcegos em *Nosferatu*, como passar o 2.º nível em *Universal Hero* e pokes para estes jogos (que já demos). Quer ainda trocar correspondência e mora na Praceta Damão, 5-3.º Dto. 2725 MEM-MARTINS.

- ALIEN 8 — POKE 43753, 201 (indestrutível): POKE 49078, 0 (vidas inf.): POKE 44460, 201 (tempo inf.): POKE 65535, n (n= n.º vidas até 127)
- ARCADIA — POKE 25776, 0 (vidas inf.)
- ASTRO BLASTER — POKE 27422, 0 (vidas inf.): POKE 23696, n (n= n.º vidas até 255): POKE 27636, n (n= n.º de filas de meteoritos): POKE 27635, 201 (elimina meteoritos e a bola giratória): POKE 28289, 201 (elimina a bola giratória): POKE 28513, 30 (disparo automático)
- ATIC ATAC — POKE 36519, 0 (vidas inf.)
- CHILLER — POKE 39025, 0 (vidas inf.)
- (insdestrutível): POKE 45036, 128 (tempo inf.)
- TRANS AM — POKE 25946, 0 (vidas inf.)
- TUTANKHAMON — POKE 27783, 0 (energia inf.)



- COOKIE — POKE 25946, 0 (vidas inf.)
- ESKIMO EDDIE — POKE 24686, 24 (vidas inf.): POKE 24687, 76
- FANTASTIC VOYAGE — POKE 59992, 0 (vidas inf.)
- FINDERS KEEPERS — POKE 24252, 0 (vidas inf.)
- GYROSCOPE — POKE 53922, 0 (vidas inf.)
- HORATIO AND THE SPIDERS — POKES 27671, 0 (vidas inf.)
- HUNCHBACK — POKE 26888, 0 (vidas inf.)
- JET PAC — POKE 25020, 0 (vidas inf.)
- JET SET WILLY — POKE 35899, 0 (vidas inf.)
- KOSMIC KANGA — POKE 36212, 0 (vidas inf.)
- LUNAR JETMAN — POKE 36964, 244 (vidas inf.): POKE 36965, 3 (desaparecem objectos)
- MANIC MINER — POKE 35136, 0 (vidas inf.): POKE 34269, n (n= n.º vidas inferior a 32): POKE 34798, 0: POKE 34798, 0: POKE 34800, 0 (para que o oxigénio não dê problemas)
- MR. WIMPY — POKE 33693, 0 (vidas inf.)
- PSYTRON — POKE 28625, 0: POKE 28626, 0 (fuel inesgotável): POKE 41098, 17: POKE 41099, 2: POKE 41100, 1: POKE 41101, 0 (vidas inf.)
- PYRAMID — POKE 44685, 0 (energia inf.): POKE 37975, 201



- (insdestrutível): POKE 45036, 128 (tempo inf.)
- TRANS AM — POKE 25946, 0 (vidas inf.)
- TUTANKHAMON — POKE 27783, 0 (energia inf.)

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA



Whit passcard, já conseguimos abrir as portas L e J, mas é muito difícil abri-las.

De resto, não os aconselhamos a entrar na sala 4G (se conseguirem!) porque terão uma desagradável surpresa. Quanto à porta J, deve ser (pensamos nós) a porta de saída do edifício, mas nunca lá entramos. Já agora gostávamos de saber como se abre esta porta e qual a utilização de um objecto que dá pelo nome de *Gorget*.

Dicas para este jogo mandou também o João Carlos Cruz, de Lisboa (e bem completas), que pede ajudas para *Throne of Fire*, *Theatre Europe* e *Dragon's Lair II*.

Respondendo à tua pergunta: há pokes que não funcionam porque são de versões diferentes do mesmo jogo. É questão de sorte.

Ainda do Jorge Mantas e do Jorge Ramalho, este material:

- DOUBLE TAKE — POKE 40243,201 (ORIGINAL) ou POKE 39475,201 (NORMAL)
- ROGUE TROOPER — POKE 30924,0 (VIDAS INF.): POKE 35091,0 (BALAS INF.)
- THANATOS — POKE 52745,201 (ENERGIA INF.)
- RAID OVER MOSCOW — POKE 46512,182
- INCREDIBLE SHRINKING FIREMAN — POKE 23336,195
- BUG EYES — POKE 43493,0
- JUMBO JET II — POKE 52471,0
- AVALON — POKE 23782,2
- A DAY IN THE LIFE — POKE 45526,0: POKE 45527,0: POKE 45528,0
- PUD PUD — POKE 49287,0
- H.E.R.O. — POKE 45659,182
- KOKOTONI WILF
- 10 CLEAR 24100: LOAD" " CODE: RANDOMIZE USR 65100: LOAD" "CODE POKE 43742,0: POKE 42177,2: POKE 42214, N (N= número de vidas): RANDOMIZE USR 41200
- COMMANDO
- 10 CLEAR 40000: LET T= 0
- 30 FOR N= 65030 TO 65052
- 40 READ A: POKE N,A: LET T= T + A: NEXT N
- 50 IF T <> 2102 THEN PRINT "ERROR, PLEASE RE-CHECK": STOP
- 60 PRINT "PLAY COMMANDO TAPE": LOAD" " CODE
- 70 POKE 65441,172: POKE 65442,84: RANDOMIZE USR 65485
- 80 DATA 49, 0, 98, 175, 33, 4, 108, 119, 35, 119, 35, 35, 119, 35, 119, 35, 119, 50, 254, 236,195,30,100.

Completar Dustin

O leitor David Luís Santos, do Barreiro, diz que, desta forma, se completa *Dustin*:

Ao iniciarmos o jogo, dirigimo-nos ao corredor e damos uma tarefa ao guarda, até que ele nos ofereça oito maços de tabaco. Vamos até ao terceiro quarto em cima e trocamos, com a personagem que está na limpeza, um maço de tabaco por um relógio. Seguimos para o outro corredor e, na segunda porta em baixo, trocamos com o guarda um maço de tabaco por um molho de chaves. Na cozinha, trocamos, com o homem que está a descascar batatas, um maço por dois ossos. Saímos pela porta de cima, indo dar ao pátio, andamos cinco ecrãs para a direita, vemos uma porta, entramos e iremos dar a outro corredor. Depois de entrarmos pela última porta, situada em cima, à direita, trocamos ao «gordo» tabaco por três painéis. Saímos e entramos na segunda porta da esquerda, subimos e sairemos da prisão. Vamos seis ecrãs à esquerda e descemos outros cinco. Vemos então um buraco na selva, por onde poderemos sair.

A partir de agora, seguir estes movimentos, em que «E» é esquerda, «D», direita, «A», acima, e «B», baixo: E-E-B-E-B, aqui veremos uma cobra e teremos que deixar uma panela para ela nos deixar passar; B-D-A-A-D-B-B-E-E-B-E-E-A-D-A-E-E, chegamos ao porto; vamos à esquerda e descemos; trocar um maço de tabaco por uma estátua, com o velho; D-B-E-B-D-D-D-A-D-A-A-E-B-B-E-A-A (cobra, o mesmo que na primeira), A-A-D-A-E-E-A-A (cobra) A-D-B-D-A-D-A; ir em direcção à esquerda, onde encontramos um bruxo, que, depois de ver a estátua, nos deixa passar. Vamos para o lado do barco, que o bruxo tinha à nossa espera e... surpresa.

Este leitor anda afilto com o 5.º nível dos *Goonies* (não deves ter visto o suplemento em que ele foi falado) e, quanto à pergunta que faz, não, não há mesmo possibilidade de testar todo o material que nos enviam.

Ainda sobre *Dustin* recebemos, entretanto, uma carta do Nuno Vieira Rodrigues, de Oeiras, que diz:

«Mando-vos esta carta para vos fazer uma crítica da vossa crítica ao jogo DUSTIN.

«Penso que vocês deveriam ter aprofundado mais este jogo, para não terem uma má ideia, nem a dar aos leitores.

«Por exemplo: os guardas nada nos fazem até que nós lhe batamos, e aí eles começam a perseguir-nos e a disparar tiros contra nós. Se conseguirmos bater tanto no guarda, que ele caia ao chão, este dá-nos um objecto. Este pode ser trocado por um outro, por intermédio de uma outra personagem (não podendo ser um guarda). Os nossos objectos vão desde maços de tabaco até pistolas.

«O jogo desenrola-se na prisão, junto a um rio, numa floresta, e esta última até tem um tigre, a saltar!!!

«Neste jogo nada foi falhado, temos é que saber jogar com paciência (que parece que vos faltou).

«Um jogo excepcionalmente bem concebido, e que me despertou grande interesse.

«Só me resta pedir que editem esta carta, para que os outros leitores tenham uma ideia diferente (e verdadeira) do que é o jogo DUSTIN.»

Bem, a tua carta aqui fica, e merece uma explicação: primeiro, como é evidente, não temos tempo (nem nenhum crítico tem) para ir até ao fim de todos os jogos (mesmo com pokes); segundo, a ideia que se transmite de um jogo é uma questão de opinião, e claro que nem de longe nem de perto se exige ao leitor que esteja de acordo conosco; terceiro, a nossa opinião sobre *Dustin* mantém-se; quarto, vê se mândas material para a secção, OK?

Krakout e mais alguns

Dicas para *Krakout* mandou um leitor das Caldas da Rainha, de apelidos *Varela Ayres Esteves Tomás* (desculpa, rasgaram o canto superior do subscrito, quando o abriram, e não tenho o teu nome completo), que tem o telefone 24319 e gostaria de que lhe disses-

Monteiro, de Oeiras. Alguns dos que enviou foram já aqui publicadas algumas vezes, tal como sucedeu com a lista do Carlos Assis, mas, atendendo a que estamos de férias e muitos leitores os perdem, aqui se repetem:

- SPIKY HAROLD — POKE 34813, 0
- PHANTOMAS — POKE 44819, 0 (não baixa a energia): POKE 46790, 191 (não são necessários os 36 objectos para ascender à caixa forte): POKE 52290, 201 (atravessar as paredes)
- POGO — POKE 44259, 182
- WEELIE — POKE 28596, 0
- SABRE WULF — POKE 45575, 255
- SPLITTING IMAGES — POKE 54397, 99: POKE 54398, 2
- SCOOBY DOO — POKE 29614, 0
- ROBOT MESSIAH — POKE 53336, 0
- COMMANDO — POKE 64441, 172
- LAZER SNAKE — POKE 57933, 0
- SIGMA SEVEN — POKE 34202, 19: POKE 58524, 19: POKE 58852, 19
- BOMB JACK II — POKE 16384, 91

Lugar ao Sharp

e ao MSX

É pouco o material para outros micros, que nesta secção aparece, e hoje temos as cartas do Nuno Luís Mendes e do Nuno Ricardo Dionísio Vasconcelos.

O Nuno Mendes, que tem um Sharp MZ-700, mora na Av. Frei Miguel Contreiras, 34-2.º Dto. 1700 LISBOA, e gostaria de contactar com outros possuidores dessa máquina, aconselha os seguintes jogos: *Bomberman*, *Sky Chaos*, *Gredy Gremlins*, *Submarine Shooter*, *Space Invaders*, *Spider's Lair*, *American Bowling*, *Lightning Patrol*, *Moon Flite*, *Asteroid Belt* e *Fighter Command*.

Quanto a pokes, manda estes:

- SNAKE AND SNAKE — depois de perder as vidas, fazer 1 Reset
- 2 J11112222 (CR)

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26

1124 LISBOA CODEX

- BOMBERMAN — depois de carregar o jogo, teclar SPACE e 1 Reset
- 2 J121A (CR)

Ainda para este jogo, uma dica: nunca rebentem a saída (*exit*), nem o bónus, pois saem de lá quatro guardas.

- Quanto ao Nuno Vasconcelos, que mora na Rua José Barardo, 16 — 2540 BOMBARRAL, quer trocar correspondência e jogos e mandou estes pokes para jogos do MSX.
- E.I. — POKE &H9970, 0: POKE &H9971, 0: POKE &H9972, 0
 - CHILLER — POKE &H8B9A, 0: POKE &H8B9B, 0: POKE &H8B9C, 0
 - TIME PILOT — POKE &H90C4, 0: POKE &H90C5, 0: POKE &H90C6, 0: POKE &H90C7, 0: POKE &H90C8, 0: POKE &H90C9, 0

Por outro lado, tem dúvidas sobre como aterrar em *Spitfire 40*, quer pokes para *MacAttack* e *Athletic Land* e ajudas para *Track & Fields I* (como passar o lançamento do martelo).

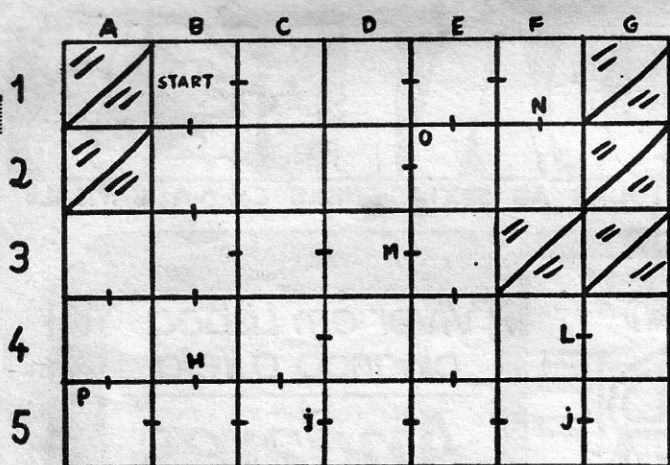
Short Circuit

Com o material que atrás publicámos ficaram os «atrassados» em dia, e agora chegou a vez das dicas, abrindo-se com as de *Short Circuit*, mandadas por Jorge Mantas e Jorge Ramalho, de Reguengos, e acompanhadas de um mapa (e outro, para a versão Amstrad, fica para outra ocasião). E eis o que dizem:

Para começar, dirijam-se para a sala C1 e no computador que aí se encontra, podem ter acesso a 3 tipos de programas carregando em FIRE: o de busca (*Search*), para usar (*USE*) e para ler (*READ*). Os mais importantes (pelo menos por agora) são os dois primeiros. Quando os tiverem, dirijam-se ao *draw unit*, que aí se encontra (móvel de duas gavetas) e recolham o *Blue passcard*, que irá abrir a porta H (use). Tendo esta porta aberta, vão até ao compartimento 1F e recolham o *file Key* que está na *desk unit* e dirijam-se para a sala 5A e abram os ficheiros (*FILES*) (P) que aí estão.

Recolham o *pink passcard* e abram a porta N. Atenção que só podem transportar 3 objectos ao mesmo tempo, devendo assim diferenciar os objectos importantes daqueles que são só de adorno. Devem pois ir a um computador e programá-lo novamente, e desta vez aparecer-lhes-ão os seguintes tipos de programas:

LOOK (para ver), BREAK (para partir?) e DROP (para se poderem desfazer de um objecto). O mais importante é o DROP. Este computador pode ser encontrado, por exemplo, na sala 2F. Nessa mesma sala, recolham a *Draw Key* que está na *Draw unit*. Já podem abrir a *Draw unit* que se encontra na sala 2E. Recolham o *White passcard*. A porta M abre-se com o *Red passcard* que está na mesa da sala 3A. Nessa mesma sala, poderão encontrar o *Jump Hardware* e o *Lazer Software*, que são objectos indispensáveis para a fuga por fora do edifício. Ainda quanto ao *White passcard*, temos algumas dúvidas quanto à sua utilização. Este «pass» pode abrir a porta I, mas, se o utilizarmos aqui, já não pode ser recuperado. Com o



SHORT CIRCUIT

BY MICROSONIC © 87 · J. MANTAS / J. RAMALHO

sem como produzir sons em código-máquina e as teclas de Uridium. E diz sobre o jogo:

Desde o 1.º nível há muito quadrados que se dobram e transformam em letras. Segue o significado das que conseguiu descobrir: E — duplica o tamanho da raqueta; G — faz que a bola fique colada à raqueta e se dispare depois e baixa a velocidade da bola; B — destrói os quadrados adjacentes; S — faz que apareça uma parede por detrás da raqueta; X — retoma o estado normal; O — aparece outra raqueta (pensa que só tem a vantagem de não se ficar paralisado pelas abelhas, que devem evitar-se, bem como as bolas de bowling); M — dá missil que destrói todos os quadrados à sua frente.

Tinhamos já dado as letras anteriormente (repetimo-las porque algum leitor pode ter falhado esse número), mas este amigo acrescenta que no nível 8 aparece um losango no parte de cima do «ecrã»; se lhe tocarem com a raqueta, passarão de um a quatro níveis à frente, consoante o tempo que se demore a tocar-lhe; aparece também nos níveis 17, entre o 25 e o 28, no 37 e no 41; nos níveis 20 e 28, especialmente no último, é necessário ter um bom stock de vidas, pois uma pequena bola que aparece «come» as nossas vidas todas.

O Gonçalo e o Pedro, de Lisboa, mandaram estas pequenas dicas:

ARNHEM — Em cima de Eindhoven, entre os dois rios, largar cerca de sete grupos de pára-queidistas americanos. Na ponte de Nijmegen, largar os restantes americanos e ingleses. Tentar reter o inimigo o bastante para que as unidades na praia cheguem até aí, assim destrói-se as unidades todas.

RANA RAMA — O objectivo é, em cada nível, encontrar feiticeiros, ir ao encontro deles e irão aparecer 8 letras, com os quais devemos formar o nome do jogo. A seguir apanhar as runas que aparecem e ir trocá-los nos círculos com um triângulo no meio por novos feitios. Se possível, destruir tudo o que se possa destruir, pois são máquinas de fazer monstros. Sempre que encontrar um feitio simbiótico escolha-o, a não ser que já o tenha.

MONTERRAQUEOUS — Para ganhar energia carregar para baixo e mudar de quadro constantemente (da esq. para a dta.).

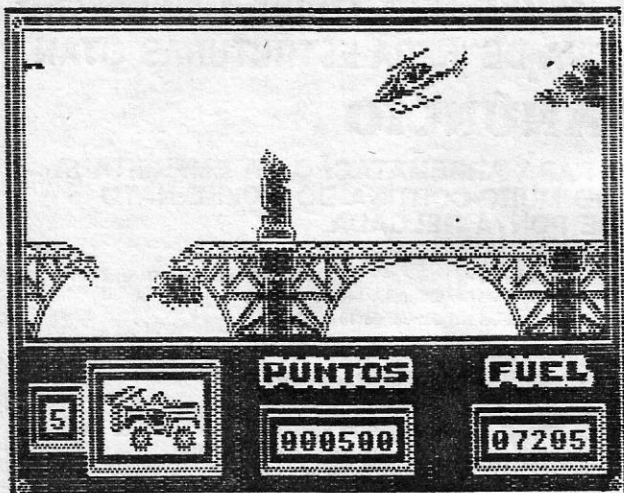
JOHNNY REB II — Se quiser ganhar pelos Confederados, ponha tudo em cavalaria e mande-os ir até ao lado oposto do «ecrã» (WHASHINGTON); se quiser ganhar pela União, ponha a maior parte das tropas com canhões.

THEATRE EUROPE — Se quiser provocar uma guerra nuclear, quando pedirem o código, escrevam MIDNIGHT SUN (e perdém o jogo, acrescentamos nós!).

A Maria de Fátima Cruz, de Linda-a-Velha, anda aflita com Tommy — venham dicas rapidamente! Quanto à tua dúvida sobre o puke de Booty, deve ser problema da versão que tu possuis.

O Nuno José Almeida, de Coimbra, quer mandar mapas e pergunta como desenhá-los. Pois bem, que sejam bem claros e desenhados a preto, de preferência, em papel branco. O tamanho é quase indiferente, só interessa que não seja demasiado pequeno.

E, para terminar, um dos Screens de Army Moves, que mandou o Jorge Simão, de Almada, com o respectivo puke, e dois carregadores para Arkanoide e Martianoids, enviados pelo Paulo Alexandre Fernandes Leite, da Cova da Piedade:



— ARMY MOVES — POKE 53324,N (N= n.º de vidas) ou POKE 54599,0 (vidas inf.)

— ARKANOID

5 LOAD" " CODE: RAND USR 28350

10 FOR C= 23296 TO 23322

20 READ A: POKE C,A: NEXT C

30 RAND USR 23296

40 DATA 49, 0, 92, 62, 255, 221, 33, 0, 92, 17, 0, 164, 55, 205, 86, 5, 62, 0, 50, 231, 156, 50, 166, 131, 195, 0, 128

— MARTIANOIDS

1 INK 7: BORDER 0: PAPER 0

2 CLEAR 65535

5 LOAD" " CODE

10 RAND USR 24576

20 LOAD" " CODE

30 POKE 46793,0

40 RAND USR 38401

Linha a linha...

MATERIAL para esta secção continua a não faltar, embora se notem algumas «ausências» e gostássemos de que os leitores procurassem mandar programas e rotinas mais elaborados. Mas isso, cremos, virá com o tempo. Por hoje, começamos com uma pequena rotina do grupo Micro Team, a que já fizemos referência, na passada semana, em «Pokes & Dicas»:

REM RADIAÇÃO POR MICRO TEAM

```
1 BORDER 0: PRINT #1; " = Micr
0Team productions 1987 = "
2 OVER 1: GO SUB 20
3 OVER 0: GO SUB 20
4 OVER 1: GO SUB 20
5 PAUSE 0: STOP
20 FOR a=-127 TO 127 STEP 1.5:
PLOT 127,87: DRAW a,88: PLOT 12
7,87: DRAW -a,-87: NEXT a
30 FOR b=-87 TO 87 STEP 1.5:
LOT 127,87: DRAW -127,b: PLOT 12
7,87: DRAW 127,-b: NEXT b
35 RETURN
```

Dois jogos simples

O Ricardo Miguel Flor Afonso, de Elvas, mandou-nos dois pequenos jogos, cuja explicação envia, e um deles é mesmo jogo. Neste, que é o que se segue, jogamos contra o computador Spectrum, que dá dois números aleatórios; aquele que tiver o número maior ganha o dobro do dinheiro que apostou, mais a aposta do outro; em caso de empate, é devolvido a cada um o dinheiro que apostou. Olha lá, não é melhor jogar a feijões?

```
1 REM Ricardo Afonso
2 REM Jogo de apostas
10 REM Os quadrados que aparecem na listagem servem
para marcar um espaço
20 CLS: PRINT AT 21,0; "Como se chama? (max 10)":
INPUT a$
30 IF LEN a$>10 OR a$="" THEN GO TO 20
40 LET a=1000:LET b=1000
50 CLS: PRINT AT 4,1; a$=PRINT AT 8,1; "SPECTRUM":
AT 0,12; "Importancias"
60 PRINT AT 4,14; a; "$00"; AT 8,14; b; "$0"
70 PAUSE 0=LET C=INT (RND * b)+1
80 PRINT AT 13,1; "o SPECTRUM aposta "; a:PRINT AT
8,14; "$00"; "(31 espaços)"
90 PRINT AT 21,0; "Quanto é que você aposta?": INPUT e
100 IF e < 0 THEN GO TO 90
110 IF e > a THEN PRINT # 0, "AT0,0: FLASH 1; "VOCÊ
NÃO TEM TANTO DINHEIRO!": PAUSE 0: GO TO 90
120 PRINT AT 21,0; "(31 espaços)": LET d=e: PRINT AT
14,1; a$; "aposta "; d: PRINT AT 4,14; a-d; "$00";
"(31 espaços)"
125 LET a=a-d: LET b=b-c
130 PRINT AT 16,3; a$; AT 16,15; "SPECTRUM"
140 PRINT AT 21,0; "Prima uma tecla para começar": PAUSE
0: PRINT AT 21,0; "(31 espaços)"
150 FOR n=1 TO 20=PRINT AT 17,5; n=NEXT n
160 LET f=INT (RND*20)+1
170 PRINT AT 17,5; f; "□"
180 FOR n=1 TO 20: PRINT AT 17,18; n=NEXT n
190 LET g=INT (RND*20)+1: =PRINT AT 17,18; g; "□"
200 IF f > g THEN PRINT AT 19,0; a$; "□ ganhou □": LET
a=a+2*d+c
210 IF f < g THEN PRINT AT 19,0; "o SPECTRUM ganhou":
LET b=b+2*c+d
215 PAUSE 0
220 IF f=g THEN PRINT AT 19,0; "Empataram": LET b=b+c:
LET a=a+d
230 IF a=0 THEN CLS: PRINT AT 10,0; "Você já não tem
mais dinheiro"; AT 21,0; "Outra vez? (s/n)": GO TO 1000
240 IF b=0 THEN CLS: PRINT AT 10,0; "o SPECTRUM foi à
falência"; AT 21,0; "outra vez? (s/n)": GOTO 1000
250 PAUSE 0=GO TO 50
1000 LET a$=INKEY$: IF a$="s" THEN GO TO 10
1100 IF a$="n" THEN NEW
1200 GO TO 1000
```

Neste jogo, trata-se de guiar o boneco pelo «ecran», de forma a que ele apanhe as chaves espalhadas, sem que se esgote o tempo. Cada chave vale 10 pontos.

Teclas: "Q", cima; "A" baixo; "O", esquerda; "P", direita. NOTA — Cada quadrado assinalado na listagem equivale a um espaço e as letras rodeadas por um círculo são em modo gráfico.

```
1 REM Ricardo Afonso
2 GO SUB 9990
10 BORDER 0: CLS
15 LET c=0: LET d=0: LET e=0
20 DIM a (5): DIM b (5): DIM g (5): LET t=0: LET H=0
30 FOR n=1 TO 5
40 LET a (n)=INT (RND*20)
50 LET b (n)=INT (RND*31)
60 LET g (n)=0
70 PRINT AT a (n), b (n); "O"
80 NEXT n
90 PRINT AT c, d; "A"; AT 21,0; "Pontos —"; e; AT 21,22;
"Tempo —"; t
100 LET a$=INKEY$
110 IF a$="q" THEN GO SUB 500
120 IF a$="a" THEN GO SUB 600
130 IF a$="o" THEN GO SUB 700
140 IF a$="p" THEN GO SUB 800
150 PRINT AT c, d; "A"
160 LET t=t-1: PRINT AT 21,28; t; "□□": IF t=0 THEN GO
TO 9900
200 GO TO 100
500 LET c=c-1: IF c < 0 THEN LET c=0
510 PRINT AT c, d; "A"; AT c+1, d; "□": GO SUB 900= GO
TO 160
600 LET c=c+1: IF c > 20 THEN LET c=20
610 PRINT AT c, d; "A"; AT c-1 d; "□": GO SUB 900: GO
TO 160
700 LET d=d-1: IF d < 0 THEN LET d=0
710 PRINT AT c, d; "A"; AT c, d+1; "□": GO SUB 900: GO
TO 160
```

```
800 LET d=d+1: IF d > 31 THEN LET d=31
810 PRINT AT c, d; "A"; AT c, d-1; "□": GO SUB 900: GO
TO 160
900 FOR n=1 TO 5
910 IF c=a (n) AND d=b (n) AND g (n)=0 THEN LET g
(n)=1: LET h=h+1: GO TO 1000
920 NEXT n: RETURN
1000 BEEP .1,50: LET e=e+10: PRINT AT 21,7; e
1010 IF h=5 THEN BEEP .5,7: GO TO 20
1020 GO TO 100
9900 PRINT # 0; AT 0, 0; "Acabou-se o tempo. Outra vez?"
9910 LET i$=INKEY$
9920 IF i$="s" THEN GO TO 10
9930 IF i$="n" THEN RANDOMIZE USR 0
9940 GO TO 9910
9990 FOR n=0 TO 15: READ a: POKE USR "A"+n, a: NEXT
n
9991 DATA 24, 16, 48, 120, 180, 48, 72, 132
9992 DATA 32, 80, 144, 112, 8, 5, 3, 1
9993 RETURN
```

Rotinas variadas

Por publicar há algum tempo estavam as rotinas mandadas pelo António José Silva Soares, da Amadora.

```
10 FOR A=40000 TO 40021: READ B: POKE A, B: NEXT A
20 DATA 33, 0, 24, 17, 0, 64, 26, 203, 7, 18, 19, 1, 1, 0, 167,
237, 66, 32, 243, 201, 24, 254
30 LIST: FOR F=0 TO 53: RANDOMIZE USR 40000:
NEXT F
```

Com esta pequena rotina em código máquina é possível executar a rotação dos caracteres seguido de um CLEAR/CLS.

```
10 FOR I=40000 TO 40018: READ X: POKE I, X: NEXT I
20 DATA 33, 0, 64, 14, 192, 6, 32, 183, 203, 30, 203, 30, 35,
16, 249, 13, 32, 243, 201
30 LIST: FOR F=0 TO 31: RANDOMIZE USR 40000:
NEXT F
```

Esta rotina é parecida com a de cima, só que agora executa um scroll lateral seguido de um CLEAR/CLS

```
10 FOR N=50000 TO 50053: READ A: POKE N, A: NEXT N
20 RANDOMIZE USR 50000
30 DATA 33, 0, 64, 17, 31, 64, 6, 192, 197, 213, 229, 6, 15,
126, 205, 122, 195, 79, 26, 205, 122, 195, 119, 121, 18,
35, 27, 16, 240, 225, 1, 32, 0, 9, 209, 235, 9, 235, 193,
16, 223, 201, 197, 6, 8, 79, 203, 41, 203, 23, 16, 250,
193, 201
```

Com esta rotina em C/M é possível fazer a inversão total de todos os caracteres. Por exemplo, depois de executada a rotina, a letra "E" ficará "3".

```
10 CLEAR 57999
20 FOR N=0 TO 11: READ A: POKE 65000+N,A: NEXT N
30 DATA 17, 0, 64, 33, 144, 226, 1, 0, 27, 237, 176, 201
40 LOAD "" CODE 58000
50 RANDOMIZE USR 65000
```

Com esta rotina pode guardar-se e posteriormente chamar-se, através do RANDOMIZE USR uma imagem. Passe o programa, ligue o gravador com uma imagem ou um «screen\$» já gravado e depois verá o resultado.

```
10 FOR R=31000 TO 31017: READ A: POKE R, A: NEXT R
20 DATA 6, 8, 33, 0, 64, 203, 38, 35, 124, 238, 88, 32, -0,
16, -13, 195, 175, 13
30 LIST: RANDOMIZE USR 31000
```

Esta rotina em código máquina executa um CLS horizontal. O n.º 64 controla a velocidade do CLS.

```
10 LET A=4: LET A=A * 8
20 FOR F=23300 TO 23300+16: READ B: POKE F, B:
NEXT F
30 DATA 38, A, 1, 0, 88, 17, 192, 2, 124, 2, 3, 27, 122, 179,
32, 248, 201
40 LIST: RANDOMIZE USR 23300
```

Com esta rotina pode executar-se um paper em código máquina. A letra A na linha 10 indica a cor do paper.

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — ENDURO RACER
- 2.º — SABOTAGE II
- 3.º — PROIBITION
- 4.º — ANNALS OF ROME
- 5.º — WONDER BOY
- 6.º — ARKANOID
- 7.º — VULCAN
- 8.º — ARMY MOVIES
- 9.º — MISTÉRIO DE NILO
- 10.º — F-15 STRIKE EAGAL

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).